

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014

Saparida Rahmi U¹, Siti Wahyuningsih¹, Yudianto Sujana¹

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email : rahmisaparida@gmail.com, wahyu_pgk@yahoo.com, yudianto.sujana@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten 2013/2014 dengan menerapkan metode *role playing*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus merupakan perbaikan yang didasarkan atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif Milles dan Huberman kegiatan pokok analisis meliputi reduksi data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Tahun 2013/2014.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Perilaku Empati

ABSTRACT *This research aims to improve students' empathy behavior group B TK Islam Bakti IX Kerten academic year 2013/2014 with role playing method implementation. This class room research was implemented in two cycles and every cycle is an improvement based on the reflection of the previous cycle. Each cycle includes the planning, implementation, observation and reflection. Analysis of the data used is the technique of Miles and Huberman interactive analysis of the principal activities include the analysis of data reduction, data display and verification. The result of the study showed that role playing method implementation can increase empathy behavior on group B TK Islam Bakti IX Kerten year 2013/2014.*

Keyword: *Role Playing Method, Empathy Behavior*

PENDAHULUAN

Ada beberapa masalah perkembangan yang terjadi pada anak salah satunya perkembangan sosial anak seperti kurangnya perilaku empati anak terhadap sesama, sehingga perkembangan perilaku mereka tidak sesuai harapan yang ada di dalam masyarakat. Empati merupakan bagian penting dari kemampuan sosial. Perilaku empati termasuk ke dalam perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal. Empati adalah kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain (Goleman, 2009: 136). Setelah dilakukan observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Islam Bakti IX Kerten telah ditemukan beberapa anak belum memiliki perilaku empati yang sesuai harapan khususnya di kelompok B yaitu anak tidak mau menghibur teman yang menangis/sedih, tidak mau membantu teman jika tidak diminta, tidak mau berbagi dengan temannya. Hal ini terbukti dari 12 anak ada 10 anak yang belum memiliki perilaku empati sesuai harapan atau sekitar 83 % dan 2 anak sudah memiliki perilaku empati atau sekitar 16,7%. Hal tersebut belum muncul karena pembiasaan yang diterapkan oleh guru di TK Islam Bakti IX belum menanamkan perilaku empati anak secara maksimal. Kegiatan yang dilakukan pada saat pembiasaan hanya diajarkan berdoa dan bernyanyi, tetapi belum diselipkan penanaman perilaku empati.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan perilaku empati anak yaitu dengan metode *role playing*. Menurut Hamdani (2011: 87) metode *role playing* atau metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *Role Playing* atau metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Anak melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan.

Metode *role playing* atau metode bermain peran akan membuat anak melakukan interaksi dengan anak lainnya maupun dengan orang yang lebih tua. Disinilah anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan guru dapat menanamkan nilai-nilai moral pada anak disaat melakukan kegiatan bermain peran. Menurut Amri, Jauhari, dan Elisah (2011: 100), "Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pembangunan karakter anak".

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku empati pada anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014?"

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten tahun 2013/2014 melalui penerapan metode *role playing*.

KAJIAN PUSTAKA

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa (Hamdani, 2011: 80). Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Menurut pengertian lain metode pembelajaran adalah cara pembentukan atau pemantapan pengertian peserta (penerima informasi) terhadap suatu penyajian informasi/bahan ajar (Daryanto, 2013: 1).

Role playing (bermain peran) menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial khususnya masalah antar manusia.

Role playing (bermain peran) adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial (Huda, 2013: 115). Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.

Role Playing diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam; (1) Menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing, (2) Mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal maupun personal, (3) Meningkatkan rasa empati terhadap orang lain, (4) Untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial sekitar (Huda, 2013: 120).

Empati merupakan identifikasi dengan, atau pengalaman yang seolah-olah terjadi dalam, keadaan orang lain (Lickona, 2012: 94). Empati memungkinkan kita untuk keluar dari diri kita sendiri dan masuk ke dalam diri orang lain. Hal ini merupakan sisi emosional penentuan perspektif.

Empati menurut Goleman (2009) berpendapat bahwa :

Empati merupakan bagian penting *social competency* (kemampuan sosial). Empati juga merupakan salah satu dari unsur-unsur kecerdasan sosial. Empati terinci dan berhubungan erat dengan komponen-komponen lain seperti empati dasar, penyelarasan, ketepatan empatik dan pengertian sosial. Empati dasar yakni memiliki perasaan dengan orang lain atau merasakan isyarat-isyarat emosi non verbal. Penyelarasan yakni mendengarkan dengan penuh reseptivitas, menyelaraskan diri pada seseorang. Ketepatan empatik yakni memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dan pengertian sosial yakni mengetahui bagaimana dunia sosial bekerja.

Empati membutuhkan pengertian tentang perasaan orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain (Susanto, 2011: 139).

Ada beberapa komponen empati (Sidharta, dkk 2009: 13-17) antara lain sebagai berikut, penuh pengertian dengan indikator (1) anak membantu teman meskipun tidak diminta, (2) anak memberi maaf pada teman yang mengaku salah, (3) anak meminta maaf apabila melakukan kesalahan, (4) anak bersabar menunggu giliran mengambil makanan, (5) anak membantu menyimpan alat tulis teman yang tertinggal, (6) anak mendengarkan temannya yang sedang berbicara/bercerita, (7) anak tidak memaksa keinginannya sendiri.

Tenggang rasa dengan indikator-indikator seperti: (1) anak meminta izin apabila akan meminjam barang temannya, (2) anak membantu teman yang mengalami musibah, (3) anak memuji hasil karya temannya, (4) anak tidak menyalahkan temannya tanpa alasan, (5) anak menghibur teman yang menangis/sedih, (6) anak menghargai kelebihan/kemenangan temannya, (7) anak menunggu antrian barisan.

Peduli terhadap sesama dengan Indikator: (1) anak dapat berbagi dengan temannya, (2) apabila ada teman yang sakit, anak bersedia mendo'akan agar sembuh, (3) anak meminjamkan mainan, alat tulis, serta beberapa benda lainnya pada temannya, (4) anak menunggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas, (5) Anak membantu pekerjaan temannya, (6) anak membantu pekerjaan pendidik.

Menurut hasil penelitian Purnajati (2013) kemampuan berbahasa anak meningkat dengan mengimplementasikan metode mengajar dengan teknik bermain peran.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Islam Bakti IX Kerten. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan yaitu pada bulan Januari 2014 sampai dengan Juni 2014 sebanyak dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Penelitian ini adalah anak dan guru kelas kelompok B TK Islam bakti IX Kerten yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 9 putra dan 3 putri.

Di dalam penelitian ini yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik triangulasi yang digunakan berupa triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum melakukan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal. Hasil tersebut menunjukkan perilaku empati anak sebelum diterapkan metode *role playing* masih sangat rendah.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Awal Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Sebelum Tindakan

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	Persentase
1	1 -1,6	1,3	9	11,7	75%
2	1,7-2,3	2	1	2	8,3%
3	2,4-3	2,7	2	5,4	16,7%
Jumlah			12	19,1	100%
Nilai Rata-rata $19,1 : 12 = 1,6$					
Ketuntasan Klasikal $2 : 12 \times 100 = 16,7\%$					

Berdasarkan tabel 1. Diketahui bahwa perilaku empati anak masih rendah dan masih perlu ditingkatkan. Hasil pratindakan anak kelompok B dari 12 anak hanya 2 anak atau 16,7% yang mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 1,6. Berdasarkan analisis data nilai pratindakan tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan siklus I untuk meningkatkan perilaku empati anak dengan menerapkan metode *role playing*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX pada Siklus I Pertemuan I

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	Persentase
1	1 -1,6	1,3	5	6,5	41,7%
2	1,7-2,3	2	4	8	33,3%
3	2,4-3	2,7	3	8,1	25%
Jumlah			12	22,6	100%
Nilai Rata-rata $22,6 : 12 = 1,8$					
Ketuntasan Klasikal $3 : 12 \times 100 = 25\%$					

Berdasarkan tabel 2. Diketahui bahwa perilaku empati anak sudah meningkat tetapi belum mencapai target indikator. Hasil siklus I pertemuan I anak kelompok B dari 12 anak hanya 3 anak atau 25% yang mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 1,8.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX pada Siklus I Pertemuan II

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	persentase
1	1 -1,6	1,3	2	2,6	16,7%
2	1,7-2,3	2	6	12	50%
3	2,4-3	2,7	4	10,8	33,3%
Jumlah			12	25,4	100%
Nilai Rata-rata $25,4 : 12 = 2,2$					
Ketuntasan Klasikal $4 : 12 \times 100 = 33,3\%$					

Berdasarkan tabel 3. Diketahui bahwa perilaku empati anak sudah meningkat tetapi belum mencapai target indikator. Hasil siklus I pertemuan II anak kelompok B dari 12 anak hanya 4 anak atau 33,3% yang mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 2,2.

Pada siklus I terdapat peningkatan perilaku empati anak, tetapi anak yang mendapat nilai tuntas masih belum mencapai target pada indikator kinerja, maka penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II. Hasil perilaku empati anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX pada Siklus II Pertemuan I

No	Interval Nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	persentase
1	1 -1,6	1,3	1	1,3	8,3%
2	1,7-2,3	2	4	8	33,3%
3	2,4-3	2,7	7	18,9	58,3%
Jumlah			12	28,2	100%
Nilai Rata-rata $28,2 : 12 = 2,35$					
Ketuntasan Klasikal $7 : 12 \times 100 = 58,3\%$					

Berdasarkan tabel 4. Diketahui bahwa perilaku empati anak sudah meningkat tetapi belum mencapai target indikator. Hasil siklus II pertemuan I anak kelompok B dari 12 anak hanya 7 anak atau 58,3% yang mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 2,35.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX pada Siklus II Pertemuan II

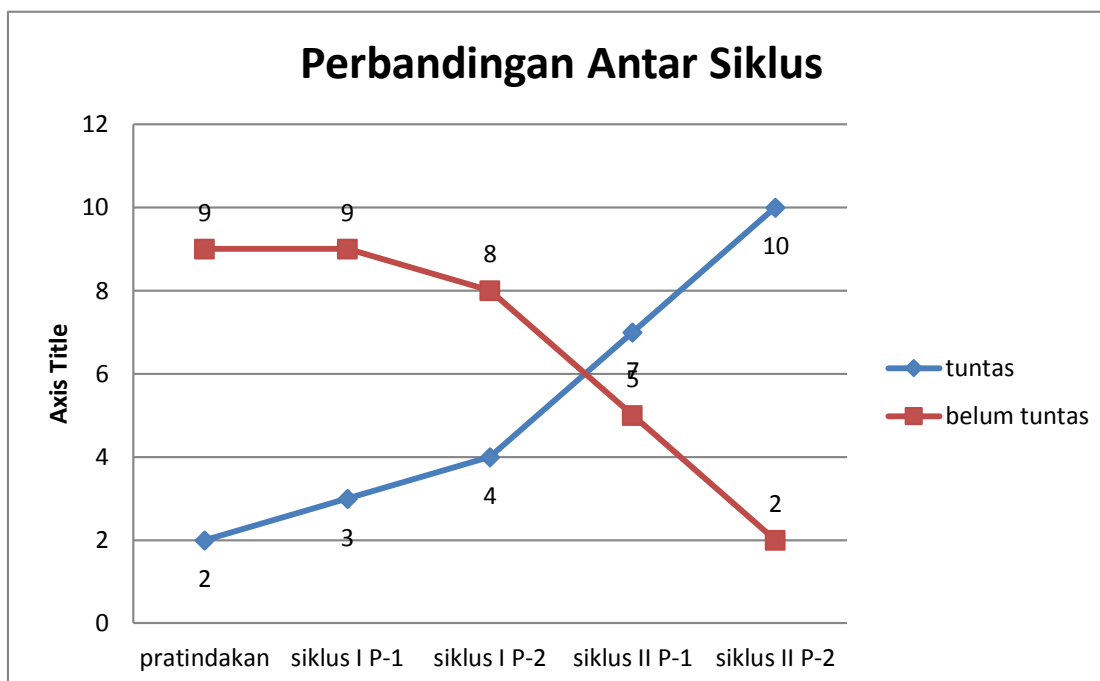
No	Interval Nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	persentase
1	1 -1,6	1,3	1	1,3	8,3%
2	1,7-2,3	2	1	2	8,3%
3	2,4-3	2,7	10	27	83,3%
Jumlah			12	30,3	100%
Nilai Rata-rata $30,3 : 12 = 2,5$					
Ketuntasan Klasikal $10 : 12 \times 100 = 83,3\%$					

Berdasarkan tabel 5. Diketahui bahwa perilaku empati anak terdapat peningkatan dan mencapai target indikator, maka siklus ini akan dihentikan. Hasil siklus II pertemuan II anak kelompok B dari 12 anak 10 anak atau 83,3% yang mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 2,5.

Tabel 6. Persentase Peningkatan Hasil Penilaian Kegiatan *Role Playing* Tiap Siklus

Ketuntasan	Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
Belum Tuntas	9 anak (75%)	5 anak (41%)	2 anak (16,7%)	1 anak (8,3%)	1 anak (8,3%)
Tuntas	2 anak (16,7%)	3 anak (25%)	4 anak (33,3%)	7 anak (58,3%)	10 anak (83,3%)

Berdasarkan tabel 6. dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Berdasarkan tabel 6. Rekapitulasi hasil penilaian perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Pada pratindakan terdapat 2 anak atau 16,7% yang mendapat nilai tuntas, dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan I terdapat 3 anak atau 25% dan pertemuan II terdapat 4 anak atau 33,3%, pada siklus II pertemuan I terdapat 7 anak atau 58,3% dan pertemuan II terdapat 10 anak atau 83,3%. Adapun untuk 2 anak yang memperoleh nilai belum tuntas peneliti berupaya untuk memberikan perlakuan terhadap anak kemudian dilanjutkan oleh guru kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten untuk melakukan tindak lanjut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Perilaku Empati anak kelompok TK Islam Bakti IX Kerten dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode *role playing*, (2) Terjadi peningkatan perilaku empati pada anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan siklus tersebut di atas, ternyata hipotesis yang telah dirumuskan terbukti kebenarannya artinya ternyata Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Perilaku Empati pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten Tahun 2013/2014.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat memberikan saran yaitu sebaiknya anak membiasakan bermain dengan bermain peran. Dalam menerapkan metode *role playing* hendaknya di desain sesuai dengan usia anak agar anak lebih antusias dalam melakukan kegiatan. Sebaiknya bagi sekolah agar terus menggunakan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa penelitian yang sudah dilakukan ini masih memiliki kekurangan, untuk itu bagi peneliti yang ingin mengkaji lebih jauh tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya mendesain dengan semenarik mungkin, lebih cermat dan mengupayakan pengkajian teori-teori yang lebih dalam yang berkaitan dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan perilaku empati agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., Jauhari, A., Elisah, T. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Daryanto. (2013). *Strategi dari Tahapan Mengajar: Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*. Bandung: Ymara widya.
- Goleman, D. (2009). *Emotional Inteliegence*. Jakarta: PT SUN.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar offset.
- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lickona. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter. Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnajati, G., Sulastri, M., Kusmaryatni, N. (2013). Implementasi Metode Mengajar dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Kelompok B TK Widya Kumara Sari Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1 (2013) Diperoleh 15 januari 2014, dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1471>.
- Sidharta, S., Wasesa, I., Ayriza, Y., Pamadhi, H., Izzaty, R. E., Seriati, N. N. Et al. (2009). *Buku Panduan Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.